

Visite: http://ebooksmanga.blogspot.com/
DIBUJANDO HENTAI
APRENDE A DIBUJAR EL ARTE ERÓTICO
8
+ de 18 años
$20.00 DLLS 2.25
prohibida su venta a menores
VANGUARDIA
SÓLO PARA MAYORES DE 18 AÑOS
Posiciones eróticas
EL 69
Anatomía
PIERNAS y BRAZOS
Clases de color
TEXTURAS DE TELAS 2
TOMO 8
LUZ y SOMBRA
PARA MAYORES DE 18 AÑOS

DIBUJANDO HENTAI

APRENDE A DIBUJAR EL ARTE ERÓTICO

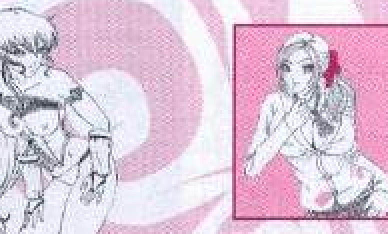




¿Es el juego de luz y sombras, algo complicado de manejar? Posiblemente si, pero eso no quiere decir que no podamos hacerlo. Es la luz del sol dadora de vida, pero también es la responsable de los colores, así como también es culpable de que podamos ver el volumen en los objetos. Es una herramienta que como verás en este número te será de utilidad para lograr cosas que realmente nunca imaginaste… aunque muchos de los trabajos que se publican en el hentai, sobre todo en el manga, no son en color, pero el uso de las luces y sombras pueden lograr efectos muy interesantes. Pues comencemos con este número 8 de *Dibujando Hentai.*






























**Directorio**
Revista

Editor Responsable
Juan Antonio
Flores Valdovinos

Director
A. Pasos
Asistente
Edén Zayuri Ortiz M.

Diseño de Interiores
F. Erik Miramón R.

Cómic
Razvan

Clases de Dibujo
José Luis Belmont
Razvan
R. H. Cristóbal
Nastienka
Zayuri Kyoko
Angélica Bracho

Colaboradores
Uriel Y. Cota Jiménez

Portada
Ivonne Cruz Cruz

Corrección de Estilo
Guillermo Ríos Bonilla





**Directorio**
Editorial

Juan Antonio
Flores Valdovinos
Dirección General

Claudia Flores Valdovinos
Dirección Administrativa

Adriana Villalobos
Dirección de Operaciones

Verónica Maldonado
Dirección de Circulación





**Servicios**

VENTAS DE PUBLICIDAD
1323-0-100 ext. 103

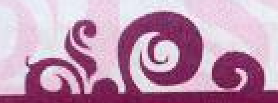
¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Marca 1323-0100
ext. 111

SUSCRIPCIONES
01-800-288-80-10



DIBUJANDO HENTAI No. 8 Publicación Mensual Noviembre 2008. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón #156 Col. Santa María la Ribera, México D.F. C. P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA No. 04-2001-082014103600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. No. 1/432"99"/14757 No. 11069 CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. No. 1/432"99"/14757 No. 7705. No. IMPI 896649. IMPRESA EN: EDITORIAL ESFUERZO, calle Esfuerzo #16-A, Naucalpan de Juárez, Edo. de México. DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C. Guerrero No. 50 México, D.F. por medio del EXPENDIO EVERARDO FLORES SERRATO, Serapio Rendón 87. México, D.F. DISTRIBUCIÓN FORÁNEA CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87 México, D.F. DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS por PUBLICACIONES CITEM, S.A. DE C.V. Av. del Cristo #101 Col. Xocoyahualco Tlalnepantla, Edo de Méx. C.P. 54080 Tel. 5238-0200. DISTRIBUCIÓN EN CENTRO Y SUDAMÉRICA: LAS AMÉRICAS COMMERCE, S.A. de C.V., Magdalena No. 135, Col. Del Valle, Méx. D.F., C.P. 03100. Tel. (55) 5687 2150 y 5536 4087., e-mail: commerce@prodigy.net.mx.



Bienvenidos de nuevo a su revista favorita. En esta ocasión abordaremos un tema de gran importancia en el dibujo: la luz y la sombra.

## COMPONENTES DE LA LUZ

Podemos dividir la luz en estas categorías para facilitar su estudio:

**Luz de ambiente:** Este tipo de luz es la que tenemos en nuestro entorno, y que es producida por la reflejada por todos los objetos a nuestro alrededor, iluminando una escena de manera general. Por ejemplo, zonas de un objeto pueden estar iluminadas aunque no haya una fuente de luz apuntando directamente hacia éste, esto es debido a que la luz ha rebotado en otras superficies, golpeando indirectamente al objeto.

**Luz difusa:** Este tipo de luz viaja en una dirección particular, y cuando golpea una superficie la refleja igualmente en todas direcciones. Dado que esta luz se refleja igualmente en todas direcciones, alcanza al ojo sin importar su posición, por lo que la del observador es irrelevante.

**Luz especular:** Este tipo de luz viaja igualmente en una dirección determinada. Cuando golpea una superficie se refleja en una sola dirección, causando un brillo que sólo es apreciable desde ciertos ángulos, por lo cual la posición del observador es importante.

Pese a estas clasificaciones, realmente sólo existe una clase de luz, y siempre rebota en las superficies. Únicamente puedes ver la luz (fotones) si ésta entra en tu ojo. La luz hace principalmente dos cosas importantes cuando golpea una superficie:

Parte de esta luz es absorbida por el objeto, así como los colores están hechos. Por ejemplo, una manzana refleja principalmente ondas de color rojo, el resto es absorbido y convertido en calor. Debido a esto es que la ropa negra tiende a calentarse bastante al estar expuesta al sol.

La luz reflejada rebota en diversas formas, dependiendo de la superficie que golpee. Si la superficie es rugosa, la luz rebotará de un modo irregular, como una bola de tenis que cae sobre un suelo de roca. Sin embargo, si la superficie es lisa, la luz rebotará en una trayectoria predecible. La superficie de un espejo es sumamente lisa, por lo cual la luz rebota de vuelta sin ser alterada; de este modo nosotros podemos ver nuestro reflejo.

Cabe hacer notar que todas las superficies tienen especulares, ya que éstos únicamente son luces reflejadas, sólo que los especulares se encuentran más difusos en superficies irregulares.

Dependiendo de en dónde se encuentre el ojo del observador, éste percibirá la luz de forma diferente, así como también los puntos especulares en una superficie curva, como puede ser una pelota. Un charco no es curvo (salvo los bordes de éste, debido a la tensión superficial del agua), por lo que sólo verás un reflejo brillante desde un cierto punto de vista. Los puntos especulares únicamente aparecen en un entorno donde existe una fuente de luz, como son un foco o una pequeña ventana.

Aquí en la Tierra, tenemos una gran cantidad de objetos a nuestro alrededor en los cuales la luz rebota, por lo cual las cosas están iluminadas desde todos los ángulos en mayor o menor medida. Por ejemplo, tenemos al cielo, que es una especie de domo de luz azul. En el espacio hay básicamente sólo una gran fuente de luz, el sol. Debido a esto la luna sólo tiene un lado de luz y uno de sombra, lo que la hace lucir un tanto plana. Sin embargo, si miras cuidadosamente puedes notar la sombra proyectada de la Tierra sobre la luna, aunque es muy tenue. También las estrellas emiten luz, sin embargo, ésta es bastante tenue.






# LUZ Y SOMBRA

Por Razvan



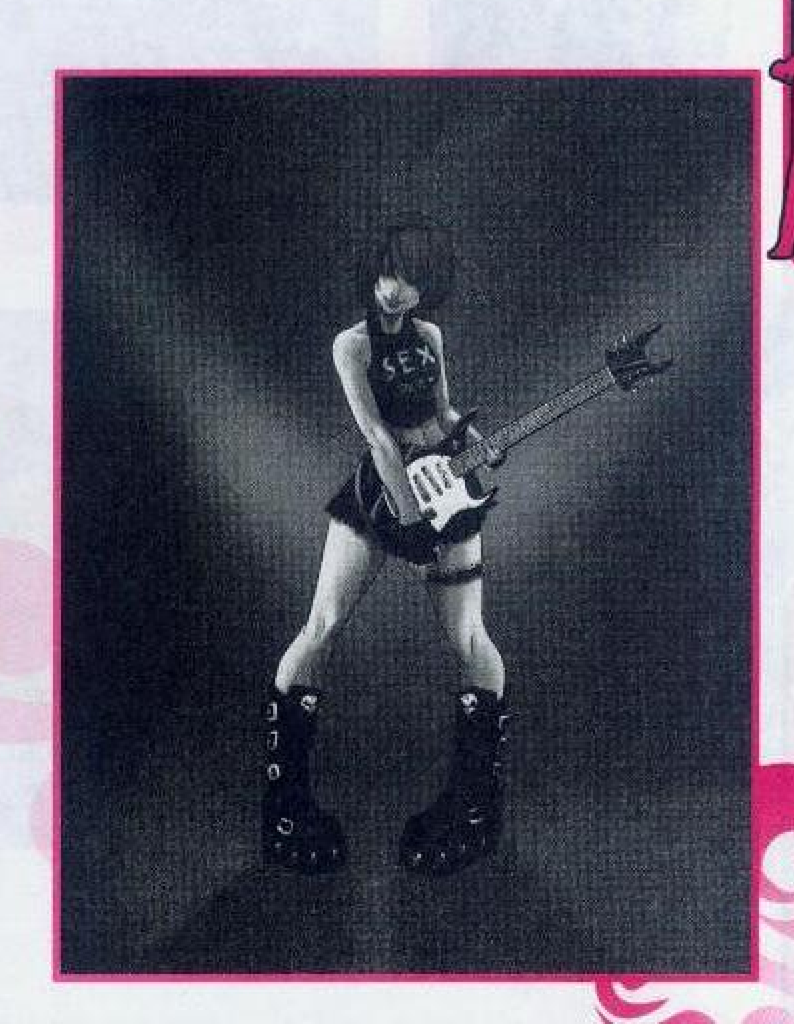

Cuando la luz golpea una superficie y rebota, ésta también cambia su color. Si ésta golpea otra superficie del mismo color que la luz rebotada, ésta superficie lucirá aún más saturada.

La luz del sol es mucho más intensa que la del cielo, que a su vez es mucho más intensa que la luz con la que iluminamos nuestras casas, por ejemplo. Nuestros ojos se adaptan automáticamente a la luz después de un periodo de tiempo, aunque también podemos adaptarlos entrecerrando los ojos o simplemente enfocando nuestra vista en un objeto. Debido a que hacemos esto sin siquiera pensarlo, es difícil entender que nuestros ojos de hecho tienen limitaciones. Estas limitaciones se obvian aún más con las cámaras. Si tomas una fotografía dentro de una habitación, las ventanas tendrán una sobreexposición, es decir, serán muy brillantes; sin embargo, podemos valernos de esto. Si por ejemplo, ponemos un personaje u objeto en el primer plano, donde la iluminación es más oscura, puedes hacer que la silueta resalte magníficamente contra un fondo bien iluminado.



La exposición de la luz también puede hacer que partes del cuerpo luzcan muy oscuras o muy brillantes, sin depender necesariamente del color de la piel. Cuando la sombra es oscura, la parte que es golpeada directamente por la luz es sobreexpuesta.







Aunque pueda parecer difícil para nosotros como dibujantes, saber en qué lugar colocar las luces y sombras en nuestros dibujos es más fácil de lo que pudiera parecer a primera vista. Luz paralela, como lo es la del sol, produce sombras que son fácilmente calculables, es decir, son predecibles, y simplemente requieres conocer la forma de lo que estás dibujando. No importa si es un auto, un perro o la figura humana, si conoces la forma de lo que quieres plasmar en dibujo, el resto son simples cálculos.

La mejor forma de entender cómo colocar las luces y las sombras, es simplificar las formas, convirtiendo la imagen a la que quieras dar luz y sombra, en algo simple, acentuando las formas geométricas, o en el caso de la figura humana, imaginándola como si de un maniquí se tratase. Usando este método es más fácil ver las formas que componen a la figura, así como también facilitan el memorizar su forma general, ya que incluso si no posees muchos conocimientos del tema que vas a dibujar, pongamos por ejemplo la exacta forma del cuerpo humano, puedes relacionar ciertas partes del cuerpo con figuras geométricas, lo que facilita en gran medida la tarea de sombrear la figura.

Difuso Suave Firme Duro

## BORDES, PRINCIPIOS BÁSICOS

Al hacer un dibujo, especialmente uno en el cual el nivel de detalle es más cercano al realismo, podemos valernos de los bordes para lograr dar el efecto que deseemos.

Hay una escala de bordes, así como una de tonos. Ésta va de duro>firme>suave>difuso. Al igual que con los tonos, puedes hacer uso de la escala completa en un dibujo, o sólo parte de ella. Su cuidadosa manipulación es uno de los aspectos que más se suele pasar por alto, pero el más importante sin embargo, ya que gracias a estas herramientas el artista puede crear formas, atmósfera y credibilidad.



**En general los bordes son:**

Duros en la luz, suaves en la sombra.
Duros en luz brillante, suaves en una luz tenue.
Duros en una luz directa, suaves en luz difusa.
Duros en el primer plano, suaves en el fondo.
Duros en superficies lisas, suaves en superficies con textura.
Duros en formas duras, suaves en formas suaves (¡sí, en serio!).
Duros en formas planas, suaves en formas redondas.
Duros en formas delgadas, suaves en formas gruesas.
Duros en objetos estáticos, suaves en objetos en movimiento.
Duros en el punto de interés visual, suaves en el resto del dibujo.



Todos los lineamientos anteriores pueden añadirse unos a otros, por lo que digamos, un gatito, a lo lejos, en la oscuridad, sería realmente MUY suave.





Aunque como siempre, cualquiera de estos lineamientos puede ser ignorado y/o modificado de acuerdo con tus necesidades; es cuestión de experimentar.

El manejo adecuado de la luz y las sombras es de primordial importancia en el dibujo, sin importar el estilo que manejes, ya que usando apropiadamente la iluminación, además de darle volumen a las partes que componen tu dibujo. También puedes valerte de la iluminación para crear atmósferas de todo tipo, así como enfatizar las actitudes y emociones de tus personajes.



Sin importar el estilo y/o medios que utilices para realizar tus dibujos, es sumamente importante aprender a manejar las luces y las sombras, sin importar si es cell shading, realismo, o incluso si únicamente entintas tus trabajos. Una buena iluminación realzará mucho tus trabajos, valiéndote para ello de la calidad de linea.



Sin importar el método que utilices para aplicar luces y sombras, es importante su comprensión, ya que de ella te valdrás para darle credibilidad a tus dibujos, creando no sólo volumen y texturas, sino también ambientación y expresividad. Espero que esta clase haya sido de tu agrado. ¡Nos veremos en otro número!



Una herramienta muy conocida y usada en el arte con una antigüedad aproximada de unos 15 milenios, pues ya para el Paleolítico nuestro ancestro el Homo Sapiens ya lo usaba para plasmar imágenes en cuevas; estas imágenes son conocidas como arte rupestre.

El pincel está elaborado en distintos materiales y se divide en tres partes:

- MANGO
- GRABADO
- FÉRULA
- HAZ DE PELO

## MANGO

Existen dos tipos de madera que son los mejores para los pinceles, el abedul de Occidente (cuya corteza es blanda y plateada, resistente al frío y la humedad, sin nudos e indeformable,) y el ramín de Oriente, con propiedades muy parecidas a la madera del abedul.

El largo del mango determina su uso. Un mango corto se usa para la técnica de la acuarela o el diseño; y largo es ideal para usarlo en la técnica del óleo o el acrílico. El mango va laqueado para protegerlo de los solventes, y mientras más fino es el pincel más capas de laca lleva.

## GRABADO

Éste nos indica el número o tamaño del pincel, además de la marca y el tipo de pelo.

## FÉRULA

También conocida como virola, es lo que mantiene unido el mango con el pelo del pincel. Los pinceles más baratos llevan esta parte hecha de latón y soldadura; los mejores son de aluminio y sin soldadura.

## EL HAZ DE PELO

Que viene siendo la parte más importante del pincel está hecho en su mayoría de pelo. Actualmente existen otras variedades que usan filamentos sintéticos, que hacen que varíen los costos. Existe una gran variedad de pelo que se usa y entre ellos están:

**Marta Kolisky:** Se usan los pelos de la cola de la marta, excelentes para la acuarela. Tienen buena absorción de agua y pintura, con elasticidad, lo que permite que no pierda su forma el pincel, y sí hacer trabajos a detalle; también se puede usar para el óleo.

**Ardilla:** Es de la cola de la ardilla rusa o canadiense de donde se saca el mejor material, también llamado petit gris, y es excelente para la acuarela.

**Turón:** Este animalito proporciona el mejor pelaje para el uso de óleo o acrílico.

**Oreja de buey:** Este material se saca de la parte delantera de la oreja, es barato y se usa para todo tipo de técnicas.

**Sabeline:** Es parecido al pelo `de marta y proporciona las características del pelo de buey.

**Cabra:** Se utiliza sobre todo para los pinceles de "tipo chino" con férula de caña de pluma de cisne, para técnicas fluidas.

**Lobo:** También se usa para técnicas fluidas y aplicación de barnices; es muy utilizado para acuarelas de gran tamaño.

**Cerdo:** Los mejores pinceles son los de China. La característica de este pelo hace que el pincel tenga una punta muy suave, permitiendo tener pinceles de pelo áspero y muy elástico.

**Filamentos selectos:** Elaborados desde la década de los sesenta, están hechos de fibras de poliéster con puntas muy afiladas y son adecuados para todo tipo de técnica.

Imagen hecha con pincel de filamentos sintéticos del número 3 y tinta china.



# Armas del dibujante PINCEL

Por Nastienka





Hola, mi Hentai Perver's. ¿Estás listo para manos y arte? Bueno, pues aquí vamos... XD.

Hablar de pliegues en la ropa es sinónimo de movimiento, y ¿por qué de movimiento? Porque debe haber una causa, ya que la tela de la ropa provoca los pliegues. Éstos nos ayudan a mostrar más realismo a nuestro trabajo cuando usamos ropa o tela. Hay veces que muchos dibujantes tienen la noción de que los pliegues se hacen en la ropa, pero no los aplican adecuadamente y en lugar de pliegues parecen sólo líneas.

## PLIEGUES

Al movernos con la ropa puesta provocamos que en ésta se hagan pliegues dependiendo del movimiento y de la parte del cuerpo. ¿A qué me refiero? Cuando una chica mueve su brazo, la manga, en la parte de la articulación, o sea el codo, la tela hace pliegues mostrando que hubo movimiento y dando una sensación de ser una tela muy ligera (checa tipos de telas en números anteriores).



# Manos y arte PLIEGUES Y TEXTURAS

Por Zayuri Kyoto



Sigue el curso del codo y el brazo para hacer los pliegues.

Checa que es la misma chica, pero no le pusimos pliegues a su ropa. Fíjate cómo en donde dobla el brazo se hacen los pliegues, al igual que la demás tela de la manga.

También los pliegues ayudan a darle más realismo a nuestro dibujo. Esto se debe a que la ropa de esta hentai girl se ve realmente puesta y no sobrepuesta, como muchos dibujantes hacen. Checa cómo los pliegues muestran la ropa puesta y no parece un “Body Paint” (arte sobre el cuerpo).

Los pliegues también nos ayudan a darle volumen al dibujo. Fíjate cómo esta chica, al ponerle pliegues en su blusa, entendemos que tiene senos muy grandes y que la blusa apenas puede con esas “dos grandes bellezas”; la tensión que hace la tela en los senos provoca esos pliegues.

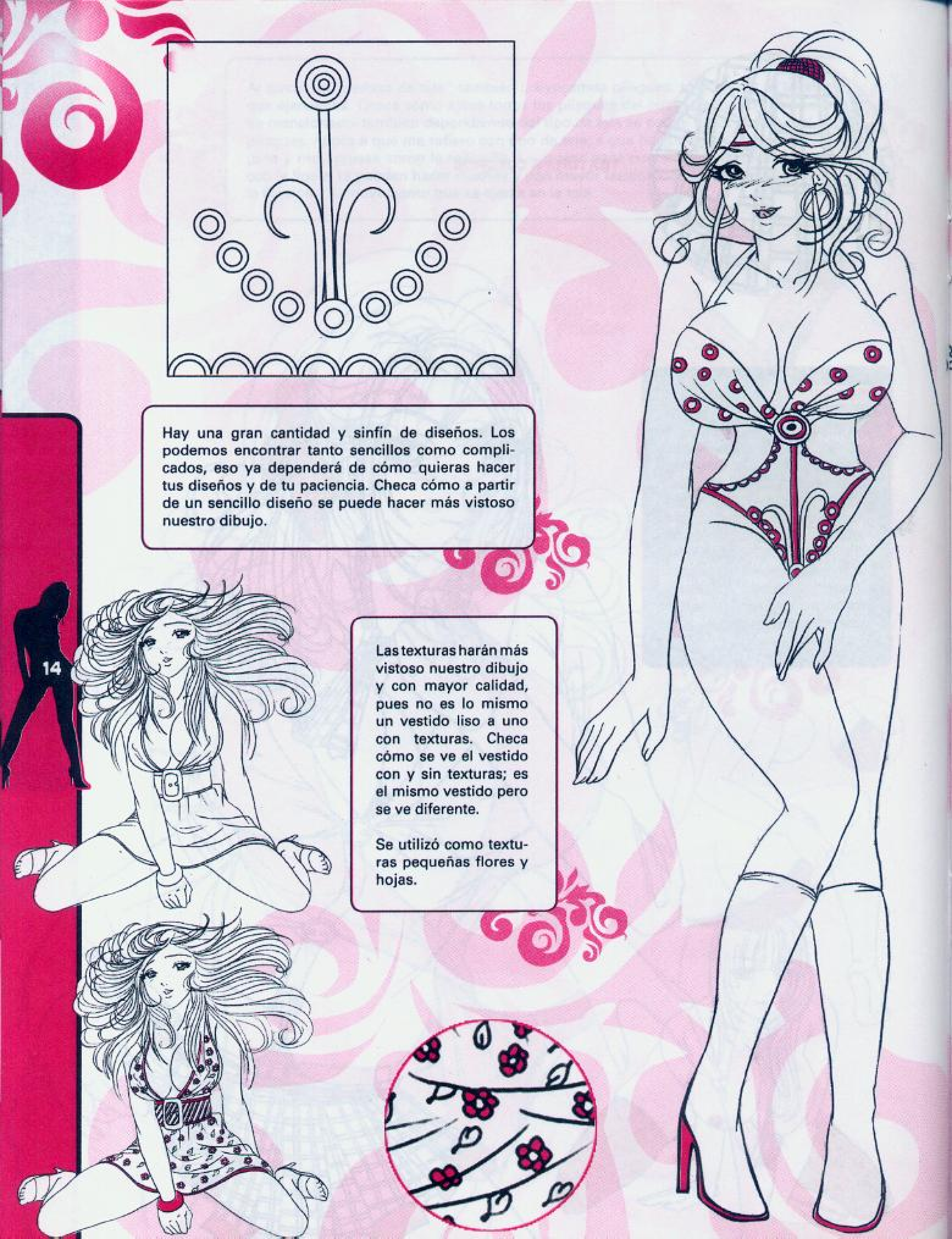



Al torcer un "pedazo de tela" también provocamos pliegues, esto es por la tensión que ejercemos. Checa cómo salen todos los pliegues del punto de tensión. Como lo he mencionado, también dependiendo del tipo de tela se puede hacer la cantidad de pliegues. Ahora a qué me refiero con tipo de tela, a que hay tela muy ligera como la gasa y muy gruesa como la mezclilla. La gruesa hace pocos pliegues mientras que con la ligera se pueden hacer muchas y con mayor facilidad; eso sí, dependiendo de la tensión y el movimiento que se ejerza en la tela.




## TEXTURAS

La textura es la propiedad que tienen las superficies externas de un objeto. Hablando de telas, esto quiere decir que no sólo la tela es de colores sino también que tiene texturas y me refiero a los diferentes diseños que podemos encontrar, como los clásicos vestidos de bolitas, las faldas a cuadros o los pantalones a rayas.



Hay una gran cantidad y sinfín de diseños. Los podemos encontrar tanto sencillos como complicados, eso ya dependerá de cómo quieras hacer tus diseños y de tu paciencia. Checa cómo a partir de un sencillo diseño se puede hacer más vistoso nuestro dibujo.

Las texturas harán más vistoso nuestro dibujo y con mayor calidad, pues no es lo mismo un vestido liso a uno con texturas. Checa cómo se ve el vestido con y sin texturas; es el mismo vestido pero se ve diferente.

Se utilizó como texturas pequeñas flores y hojas.



Ahora debemos tomar en cuenta que las texturas se deforman dependiendo de los pliegues. Checa cómo el estampado de esta chica se deforma con los pliegues.

Al igual que los pliegues, las texturas deben ir de acuerdo con la forma del cuerpo y con los pliegues que se haga en la ropa.

El error de muchos dibujantes es poner texturas tal cual, sin tomar en cuenta los pliegues y esto hace ver al dibujo plano y sin volumen; parece como si estuviera sobrepuesta la textura.

Tal vez a primera vista lo veas bien, pero checa cómo se ven las texturas con y sin pliegues. Recuerda que tanto los pliegues como las texturas deben ir con la forma del cuerpo y del movimiento que se haga. Checa las rayas de la calceta, que deben ir curvas conforme a la pierna, y fíjate en el error: las rayas de la calceta no van ni con la forma del cuerpo ni con los pliegues.


Checa los tipos de texturas y estampados que podemos encontrar en las telas, o puedes hacer tu propio diseño y después pasarlo a la ropa de tus hentai girls.
Toma en cuenta los pliegues para darle más realismo y calidad a tus dibujos, y ponle un extra dibujando texturas en la ropa de tus chicas, sigue practicando y PERVERSOS TRAZOS...
16



# いちご100%

Por Zayuri Kyoto

**M**izuki Kawashita ( Kawashita Mizuki) es una mangaka nacida en Shizuoka, Japón; y dicen que las mujeres no podemos, pues chequen a esta gran Sensei. Su primera obra publicada fue un manga doujinshi llamado *Innocent* en 1993, y sus trabajos populares actualmente son: *Lilim Kiss* (dos volúmenes) e *Ichigo 100%* (19 volúmenes). Anteriormente realizó un manga shojo bajo el pseudónimo de **Mikan Momokuri** (Momokuri Mikan) en Japón.

Su marca personal es utilizar proporciones más reales en el diseño de sus personajes femeninos, aunque mantiene los rasgos típicos de los personajes de shonen (curvas bien marcadas, caras bonitas, etcétera), para así atraer al público joven. Otra característica de la autora es que la mayoría de sus personajes masculinos tienen nombres que terminan en "a" (Manaka, Sotomura, Kojima, Takaya, Amamiya, etcétera). Las únicas tres excepciones son: "Chappy" de *Lilim Kiss* y Higure y Amachi de *Ichigo 100%*, cuyos nombres completos no son revelados.

Debido a que tiene muchos mangas shonen publicados en revistas como *Shonen Jump*, asumir que sus trabajos como mangaka son obra de un hombre es un error muy común. Puesto que creen que las mujeres desconocen el tema o lo repudian, pero déjenme decirles que las mujeres pueden ser más perversas y más imaginativas jeje. Chequen el estilo de esta gran Sensei Hentai.

## MIZUKI KAWASHITA

## SENSEI HENTAI

## PATRONES DE TELA EN PHOTOSHOP

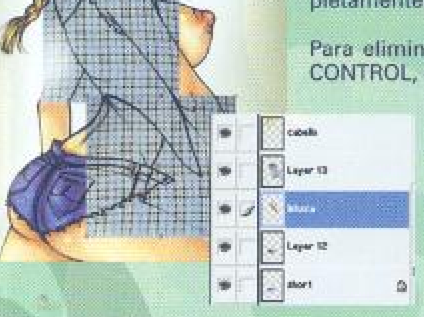
Como lo prometido es deuda, en esta ocasión continuaremos con el proceso de coloreado de nuestra linda campirana.

Ahora veremos cómo poner patrones al jersey de nuestro personaje, y qué mejor patrón que el de cuadros, muy acorde con el estilo de esta chica.

Comenzamos donde nos quedamos el número anterior, después de haber coloreado el mini short de mezclilla. Aquí podemos ver que ya se habían separado los colores base de cada elemento, entonces tendremos una capa llamada blusa sobre la que trabajaremos.

Podemos buscar en Internet una tela a cuadros o incluso escanear un trozo de tela que tengas en tu casa. No importa si no se ven rectos los cuadros, eso puede ayudarnos a que se integre mejor al dibujo y no se vea falso.

Abrimos el archivo que tiene nuestro patrón, seleccionamos todo y luego copiamos. Puedes hacerlo de la siguiente manera: CTRL + A / CTRL + C. Pasamos a la ventana donde se encuentra nuestro dibujo y pegamos la imagen (CTRL + V). Dependiendo del tamaño de tu imagen o del tamaño que querías los cuadros, puedes pegar varias veces. En este caso se pegó dos veces la imagen para que cubriera completamente el área de la blusa.




Para eliminar fácilmente el exceso presionaremos la tecla CONTROL, y sin dejar de presionar con el mouse daremos un click en la capa de la blusa, de esta forma se seleccionará sólo lo que tiene color en esa capa. Luego iremos al menú SELECCIÓN/INVERTIR SELECCIÓN, y en la capa del patrón presionamos la tecla SUPRIMIR; queda eliminado todo lo que sobraba al rededor de la blusa.

El patrón que yo elegí es color azul, pero al poner la capa con el patrón en modo MULTIPLICAR se integrará con el color de la capa debajo, es decir, la de la blusa.

Para el volumen y las sombras seleccionamos un pincel de aerógrafo en modo multiplicar al 50% de opacidad. En la capa de la blusa comenzamos a dar las sombras correspondientes. Verás cómo se ve mientras sombreas aun cuando la capa del patrón esté sobre la de la blusa; esa es la ventaja del modo multiplicar.

Una vez terminadas las sombras podremos finalizar el proceso de la textura con patrones, pero si aun quieres modificar más el color para que se vea completamente rojizo (con el modo multiplicar se "agrisa" el color), podemos hacer lo siguiente: En el menú IMAGE/ADJUSMENTS/HUE/SATURATION podremos nivelar el color moviendo los parámetros de las tres barras deslizadoras que aparecen en la ventana hasta llegar al color deseado.

Ya que estés satisfecho con el resultado, teniendo seleccionada la capa del patrón presiona CTRL + E para unificar la capa del patrón y de la blusa.

Este es el resultado final:



Espero que estos tips te sean útiles. Recuerda que cualquier duda o sugerencia puedes hacerla llegar con un correo a la revista. ¡Hasta la próxima!



# CLASES DE COLOR TEXTURAS DE TELAS 2

Por Angélica Bracho



## CHICA ELEGANTE

Este tipo de mujer es difícil de complacer, más si eres alguien sin capital generoso.

Para dibujar este tipo de personajes debes tener en cuenta tres cosas: ostento, soberbia y seriedad –ésta última se pierde a la hora de fornicar.

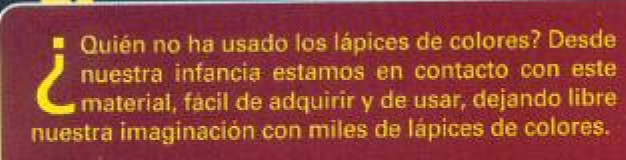
Los colores de la elegancia son el negro, azul marino y dorado; juntos demuestran ostentosidad y poder adquisitivo.

Los escenarios básicos deben ser una limousine, un penthouse o un jet privado; si te cuesta trabajo diseñar la estereotípica chica elegante puedes consultar películas de James Bond (las actuales, a menos que tu hentai se situé en los sesenta).

Se me olvidaba... trata de conseguir un catálogo del "Sangrons", eso te ayudará a la hora de querer usar accesorios adecuados como relojes, celulares, alhajas, etcétera.

# ¡Qué mujer... ELEGANTE!

Por R. H. Cristóbal



¿Quién no ha usado los lápices de colores? Desde nuestra infancia estamos en contacto con este material, fácil de adquirir y de usar, dejando libre nuestra imaginación con miles de lápices de colores.

Es una técnica artística que está al alcance de todos, y podemos encontrar distintas marcas en el mercado, muy baratas, e incluso estuches de la más fina calidad, pero a final de cuentas servirán para lo mismo, aplicar color a una ilustración.

El lápiz de color podemos aplicarlo en distintas formas, para lograr distintos efectos, dependiendo de lo que se necesite.



Haciendo el saturado completo del área, logrando un color uniforme, de forma monocromática que será útil para rellenar áreas específicas del dibujo.



Degradados, con un sólo color, logrando una buena variedad de tonalidades del mismo, siendo útil para lograr matices de luz y sombra, y permitiendo dar volumen a los objetos.

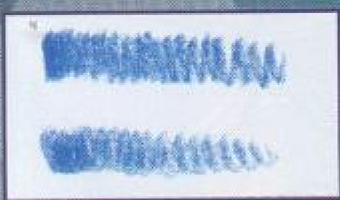


Degradados en dúotono, permiten aplicar distintos colores a ciertas áreas, ya sea en distintos tonos o bien en el mismo.



También es posible el uso de una gama extensa de tonos, para lograr un volumen mejor, desde el área de brillo o luz hasta la que es la sombra o penumbra. Como en el recuadro, haciendo uso de distintos tonos de sepias y café y terminando en la base con negro.









GRAFITO DURO



GRAFITO MEDIO



GRAFITO SUAVE

Existen varias maneras de aplicar el lápiz de color sobre el papel, una es haciendo movimientos en espiral y de forma constante, aplicando la misma presión o en el caso de ser un degradado, y disminuyendo la presión sobre el lápiz o aumentándola, dependiendo del área que tenga la sombra o la luz.

Otra manera es en forma de zigzag, y de la misma manera que en la forma espiral es la presión la que indica el saturado del color. También se puede aplicar el color haciendo lineas ya sea en forma diagonal, vertical u horizontal, lo que ayuda a texturizar algunas áreas de la ilustración.

## DUREZA DEL GRAFITO

Otro factor muy importante para el uso del lápiz de color es la dureza o la suavidad del grafito de color. Mientras más duro sea el grafito, la intensidad del color será menor a comparación de un grafito suave y cremoso, que logra que el color sea intenso y completamente saturado.

# ALBERGANDO IDEAS DE COLOR LÁPIZ DE COLOR

Por NASTIENKA

El boceto original estaba ubicado muy arriba de la hoja, al momento de pasar el dibujo en limpio se centró y se detalló el fondo. Atenuando el color del lápiz y reemplazándolo por una línea de color muy suave.



Se pueden ir definiendo con tonos más claros y un poco más oscuros las zonas de luz y sombra. Siempre cuidando no invadir las áreas donde dominan los brillos, ya que estás aprovechando el color blanco del papel.

Aprovechando la textura del papel y aplicando el color en forma de espiral, logramos dar detalle al follaje de los árboles y a la roca.

En el caso del pasto aplicamos el color en forma lineal.

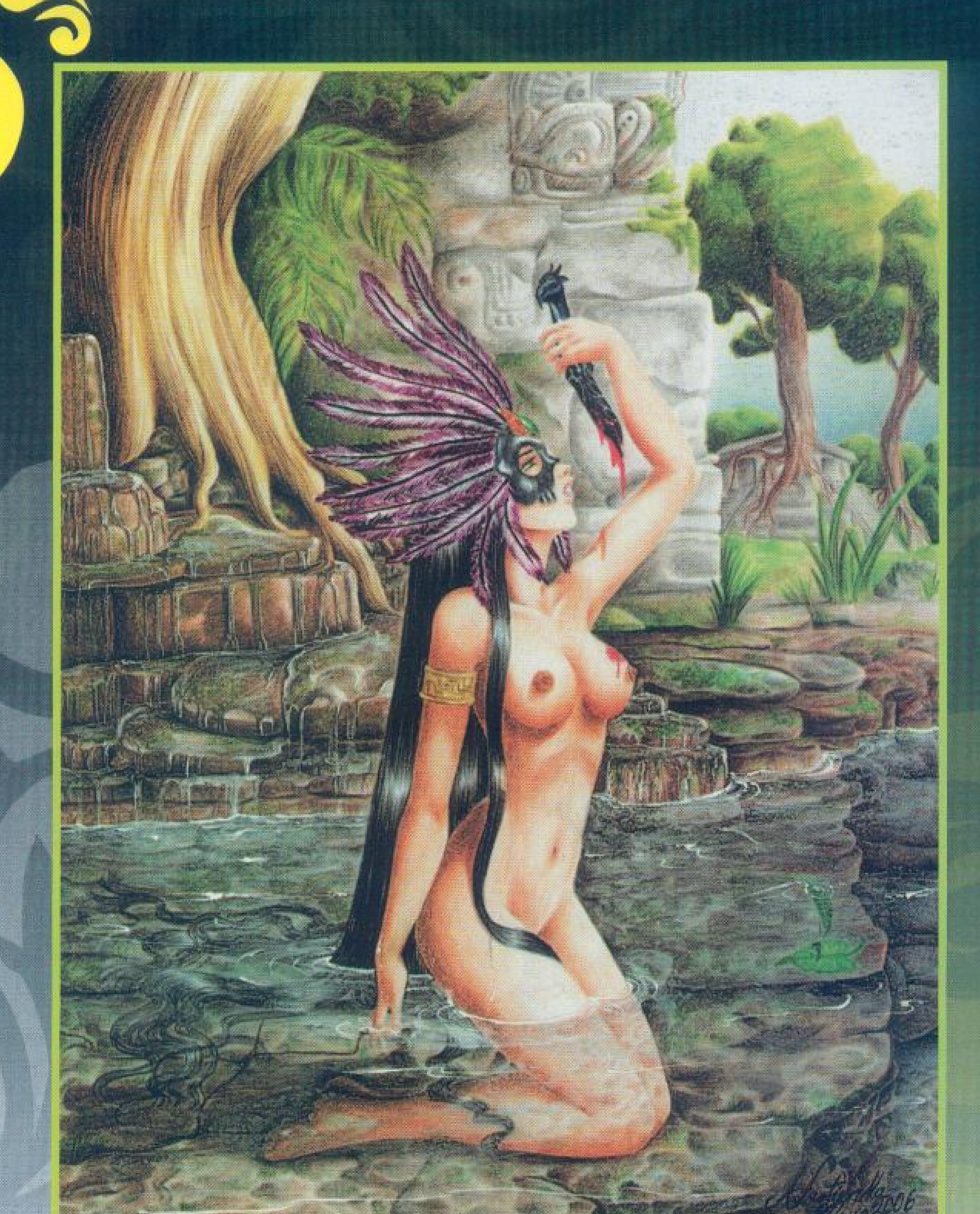
Para el penacho de la chica se usó pintura acrílica, ya que la zona habia quedado muy saturada de color y no se lograba ver el detalle del mismo.

En ilustraciones hentai se puede aplicar esta técnica con muy buenos resultados.

Obviamente, en este tipo de ilustraciones el color de la piel lo puedes lograr usando el color carne predeterminado del grafito, o bien puedes hacerlo combinando algunos tonos de amarillo, rosas y sepias. Te recomiendo que en una hoja aparte veas más o menos el tono que necesitas.

Recuerda que para tonos de piel muy claros predominan los amarillos; para pieles morenas puedes agregar tonos sepias; y para las de tez muy oscura añade café y un poco de negro.

Ya aplicando el color a la imagen, aquí vemos el uso del saturado de color a base de líneas, logrando dos efectos completamente distintos, en la corteza del árbol y en el cabello de la chica. Respetando las áreas de brillo en ambos casos, pero en el del árbol se usaron distintas gamas de sepias, café y algunos tonos en crema. En el cabello se saturó primero con varios tonos en azul, para posteriormente aplicar el negro que es el color dominante.





En el caso de que necesites detalles muy finos de blanco y que el grafito los haya tapado por completo, no te preocupes, puedes hacer uso de corrector líquido blanco, aplicándolo con un pincel muy fino, o si es de tu agrado puedes utilizar pinturas acrílicas. Pero recuerda no diluir mucho estas tintas, ya que el grafito de color en zonas saturadas se hace impermeable y no deja que se fije la pintura.

Para lograr un acabado más adecuado puedes agregar una fina línea negra en las zonas que tú veas que lo requiera, y hacer uso de un grafito de color negro; o si es de tu gusto, utilizar tinta china, pero con mucho cuidado.

Para la figura de la guerrera el procedimiento fue el mismo, pero ella lleva más detalles que esta vez sólo se lograron con el grafito de color. Primero se agregaron los colores más claros dejando las áreas de los brillos. El área de más saturación fue el cabello que se trabajó en forma lineal para dar el detalle del cabello. La zona de la piel se trabajó con ligeros movimientos circulares, para que se viera una textura muy tersa en esa zona.

Los detalles en el traje y en los zapatos se hicieron con tonos más oscuros, procurando que el grafito siempre mantuviera una punta muy fina, esto para lograr lineas muy delgadas.

Las manchas de la cara se saturaron remojando un poco la punta del grafito rojo. Al mojar el grafito se hace cremoso, permitiendo que se aferre el color en una zona muy saturada. Pero recuerda que debe ser claro el color, porque en matices oscuros el color puede no verse.

## ¿SABÍAS QUÉ...

En 1750 Kaspar Faber mezcló plomo con polvo de antimonio, azufre y resinas. En 1790 el químico e inventor Jacques Conté por orden de Napoleón se dedicó a hacer lápices dada su escasez?

Pero es para 1812 cuando William Monroe crea el lápiz tal cual lo conocemos ahora. ¿Notaron algo? Si, todos éstos son nombres de marcas conocidas de lápices en la actualidad.









Primero que nada, la protagonista de esta ocasión es Ada Wong, una espía muy sexy y letal. Ella fue mencionada por primera vez en el original *Resident Evil* en una carta escrita por un investigador muerto llamado John.

En el siguiente juego *Resident Evil 2* hace su primera aparición, aunque sólo como personaje de soporte para uno de los protagonistas León S. Kennedy, y como personaje jugable durante ciertas partes del juego, teniendo ahí la apariencia de una persona normal. Pide ayuda a nuestro héroe León para encontrar a su novio, pero descubre tiempo después que está muerto desde el incidente en la mansión (*RE 1*).

Sobre ella no se conoce mucho, pero lo que sí se sabe es que es una muy buena espía, y en *Resident Evil: The Umbrella Cronicles* se encarga de obtener una muestra del G-Virus para Wesker. Es muy astuta, tanto que logró escapar en un helicóptero en ese juego, engañando a Wesker, ya que ella piensa darle la espalda más adelante.

Ya en *Resident 4* para Game Cube originalmente (después en Ps2 y Wii) ella reaparece después de su supuesta muerte en *RE 2*. Seis años después forma parte de un plan dirigido por Albert Wesker, y formando equipo con Krauser para acercarse a Osmund Saddler y tomar una muestra de Las Plagas.

Dibújenla perversamente, =p se presta para muchas cosas. Disfruten de Ada Wong tan oscura como iluminada. ¡Saludos!

¿Te gusta dibujar fanart hentai de las chicas de los videojuegos? Aquí te daremos la oportunidad de mostrar tus habilidades al mundo. En cada número publicaremos a una chica famosa de algún videojuego y seleccionaremos el mejor fanart que nos haya llegado de ella. El tiempo es poco y el reto es alto, así que afila tus lápices y manda lo antes posible tu trabajo a la dirección de correo electrónico: dbhentai@vanguardiaeditores.com. Sólo los mejores serán los publicados.

Cuando mandes tus dibujos vía e-mail deben de cumplir estos requisitos: Formato .jpg de alta calidad, resolución de 72 dpi., ancho maximo de 900 pixeles, imagen a color en RGB.

## Chicas de tu CONSOLAción

Por Aurak





**AKOXX MURGEN**

Bueno, checando el trazo, se nota que la estructura del torso es muy corto, con una cabeza desproporcionada, los senos están fuera de lugar y los brazos quedaron a su vez también muy cortos.

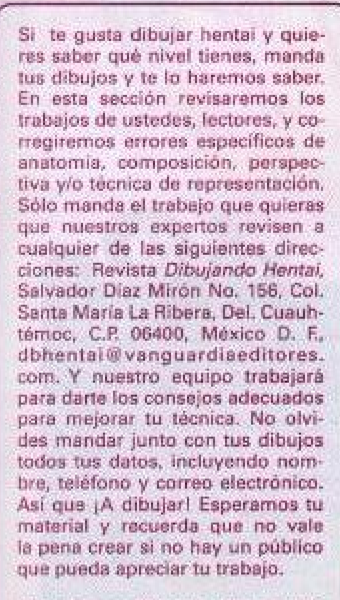
Te recomiendo que dibujes a partir de la cabeza, y cuenta tres cabezas más para lograr un largo del torso más estético; los senos alinéalos y procura hacerlos del mismo tamaño.

Al tener un largo correcto del torso, tienes en consecuencia un largo de brazos más adecuado.

Haz siempre el cuerpo desnudo antes de dibujar la ropa. Nunca traces el cuerpo a partir de la ropa, porque no lograrás una anatomía agradable y natural.







Si te gusta dibujar hentai y quieres saber qué nivel tienes, manda tus dibujos y te lo haremos saber. En esta sección revisaremos los trabajos de ustedes, lectores, y corregiremos errores específicos de anatomía, composición, perspectiva y/o técnica de representación. Sólo manda el trabajo que quieras que nuestros expertos revisen a cualquier de las siguientes direcciones: Revista *Dibujando Hentai*, Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Santa María La Ribera, Del. Cuauhtémoc, C.P. 06400, México D. F., dbhentai@vanguardiaeditores.com. Y nuestro equipo trabajará para darte los consejos adecuados para mejorar tu técnica. No olvides mandar junto con tus dibujos todos tus datos, incluyendo nombre, teléfono y correo electrónico. Así que ¡A dibujar! Esperamos tu material y recuerda que no vale la pena crear si no hay un público que pueda apreciar tu trabajo.

Cuando mandes tus dibujos vía e-mail deben de cumplir estos requisitos: Formato .jpg de alta calidad, resolución de 72 dpi., ancho máximo de 900 pixeles, imagen a color en RGB, imagen en blanco y negro en grayscale.

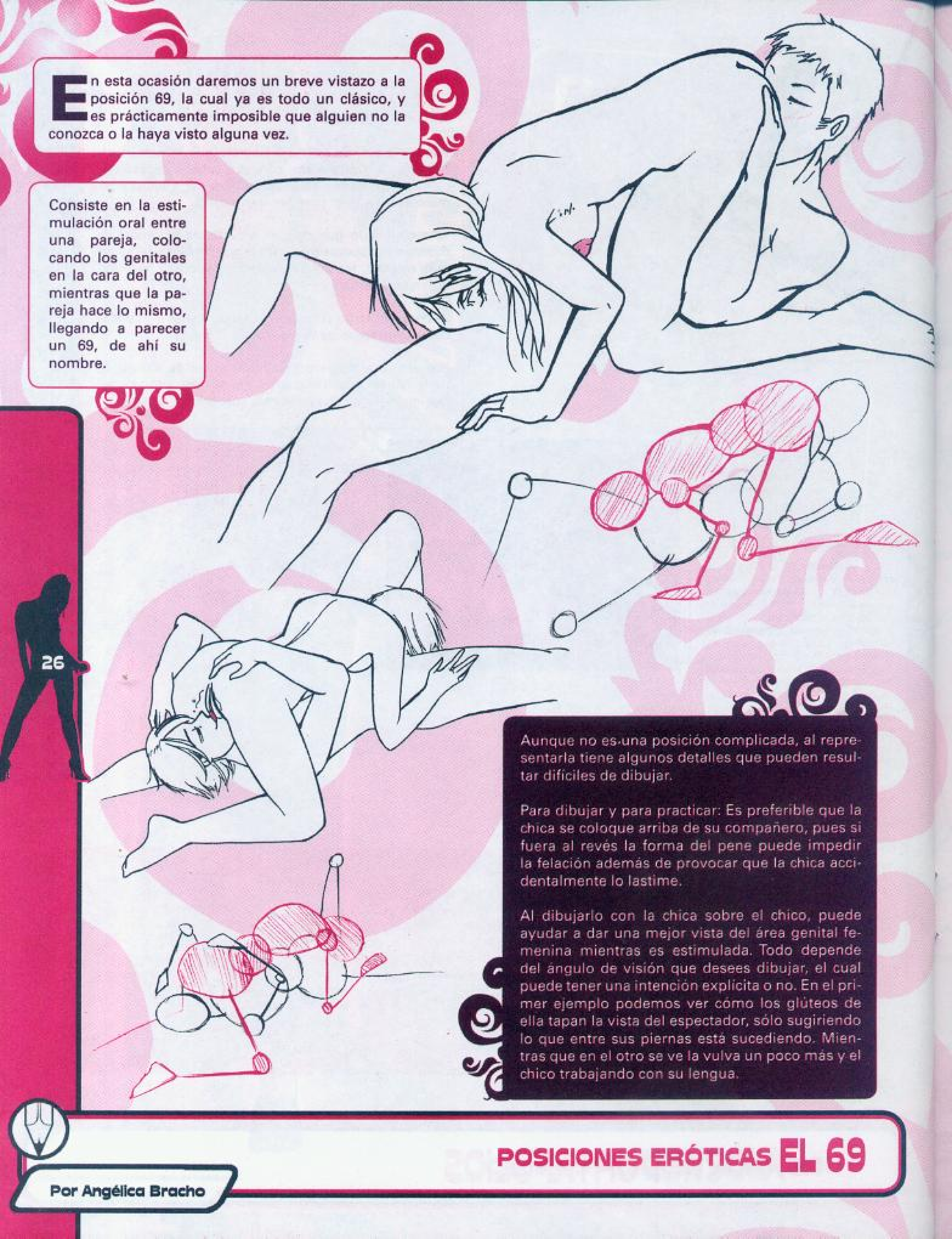


**JUAN PABLO VELAZCO**

Independientemente del estilo toon que usaste, debes siempre guardar proporciones estéticas para que el dibujo no se vea grotesco; procura guardar el mismo grosor en ambas piernas (si es que se ven ambas). Asimismo, la proporción del torso en la chica debe definir la cintura, ya que no ubicaste la misma y el personaje se ve recto.

Cuando haces imágenes de conjunto, trata de trazar a ambos personajes, para que no se vean deformes.





# POSICIONES ERÓTICAS EL 69

Por Angélica Bracho

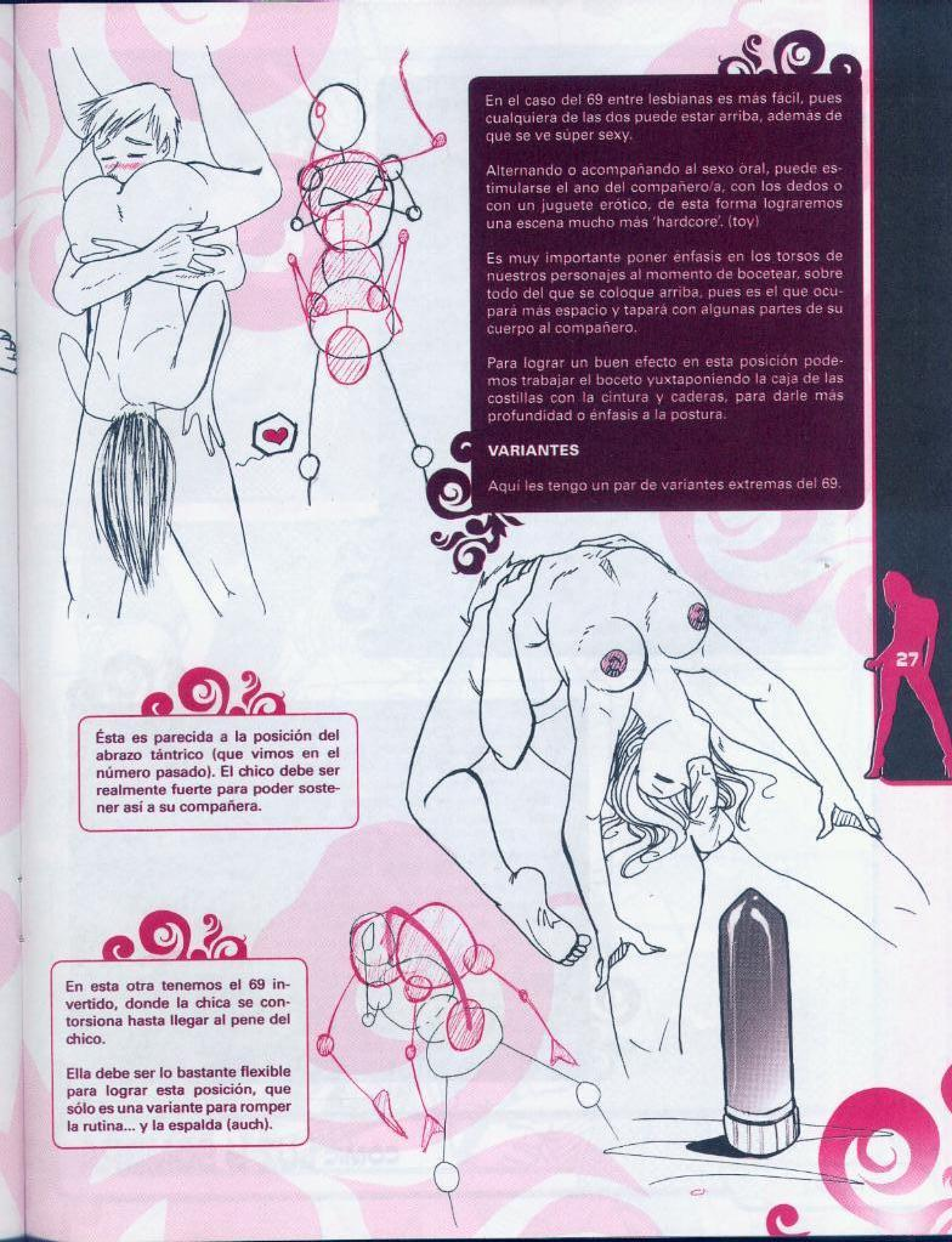
En esta ocasión daremos un breve vistazo a la posición 69, la cual ya es todo un clásico, y es prácticamente imposible que alguien no la conozca o la haya visto alguna vez.

Consiste en la estimulación oral entre una pareja, colocando los genitales en la cara del otro, mientras que la pareja hace lo mismo, llegando a parecer un 69, de ahí su nombre.

Aunque no es una posición complicada, al representarla tiene algunos detalles que pueden resultar difíciles de dibujar.

Para dibujar y para practicar: Es preferible que la chica se coloque arriba de su compañero, pues si fuera al revés la forma del pene puede impedir la felación además de provocar que la chica accidentalmente lo lastime.

Al dibujarlo con la chica sobre el chico, puede ayudar a dar una mejor vista del área genital femenina mientras es estimulada. Todo depende del ángulo de visión que desees dibujar, el cual puede tener una intención explícita o no. En el primer ejemplo podemos ver cómo los glúteos de ella tapan la vista del espectador, sólo sugiriendo lo que entre sus piernas está sucediendo. Mientras que en el otro se ve la vulva un poco más y el chico trabajando con su lengua.



En el caso del 69 entre lesbianas es más fácil, pues cualquiera de las dos puede estar arriba, ademas de que se ve súper sexy.

Alternando o acompañando al sexo oral, puede estimularse el ano del compañero/a, con los dedos o con un juguete erótico, de esta forma lograremos una escena mucho más 'hardcore'. (toy)

Es muy importante poner énfasis en los torsos de nuestros personajes al momento de bocetear, sobre todo del que se coloque arriba, pues es el que ocupará más espacio y tapará con algunas partes de su cuerpo al compañero.

Para lograr un buen efecto en esta posición podemos trabajar el boceto yuxtaponiendo la caja de las costillas con la cintura y caderas, para darle más profundidad o énfasis a la postura.

**VARIANTES**

Aquí les tengo un par de variantes extremas del 69.

**Ésta es parecida a la posición del abrazo tántrico (que vimos en el número pasado). El chico debe ser realmente fuerte para poder sostener así a su compañera.**

**En esta otra tenemos el 69 invertido, donde la chica se contorsiona hasta llegar al pene del chico.**

**Ella debe ser lo bastante flexible para lograr esta posición, que sólo es una variante para romper la rutina... y la espalda (auch).**

# CÓMIC LUZ Y SOMBRA

Por RAZVAN

La luz y sombra influyen en gran medida a aumentar la expresividad en los dibujos, ilustraciones, fotografías, etcétera. De igual modo su uso es de suma importancia en el cómic, y de eso hablaremos a continuación.

En el cómic la luz y la sombra puede ser aplicada de diversas maneras, dependiendo de la forma en que sea realizado el cómic, ya sea a color, en blanco y negro, o con tramas.

Aunque la iluminación ayuda a la definición del volumen de las formas, esto pasa a segundo término en el cómic, ya que la iluminación cobra aún más relevancia, ya que ayuda a dar una ambientación a las viñetas, creando atmósferas diversas, y reforzando la calidad emocional de tus historias.

La creación de atmósferas y su utilización en las historias la podemos apreciar en varios medios, especialmente en las películas, y es en ese medio en donde más puedes aprender para su posterior aplicación en los cómics.

Existe una gran variedad de películas que logran transportarte a mundos que sólo existían en la imaginación de sus respectivos creadores, esto es gracias, al adecuado uso de la iluminación, y la ambientación que ésta produce; como mejor ejemplo tenemos la obra de **Tim Burton**, con películas como *El joven manos de tijera, Batman* o *La leyenda del jinete sin cabeza*, en las cuales podemos apreciar ambientaciones de un estilo gótico y sombrío, atmósferas que refuerzan a los personajes sobremanera, como en la película *El extraño mundo de Jack*, o la propia *Sleepy Hollow*. Un buen ejercicio es elegir escenas que sean de tu agrado, y tratar de recrear las ambientaciones en papel, tratando de entender su esencia.



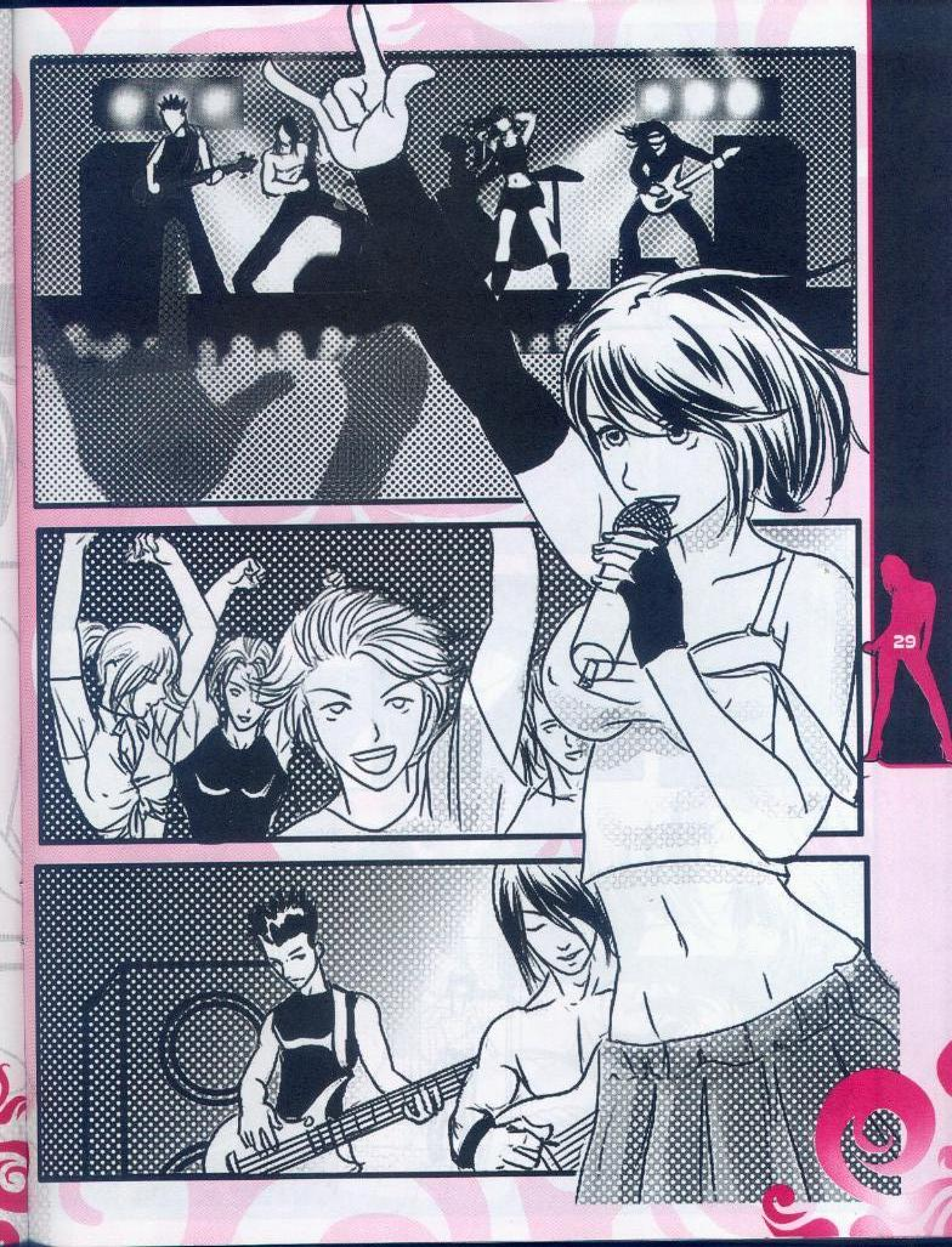


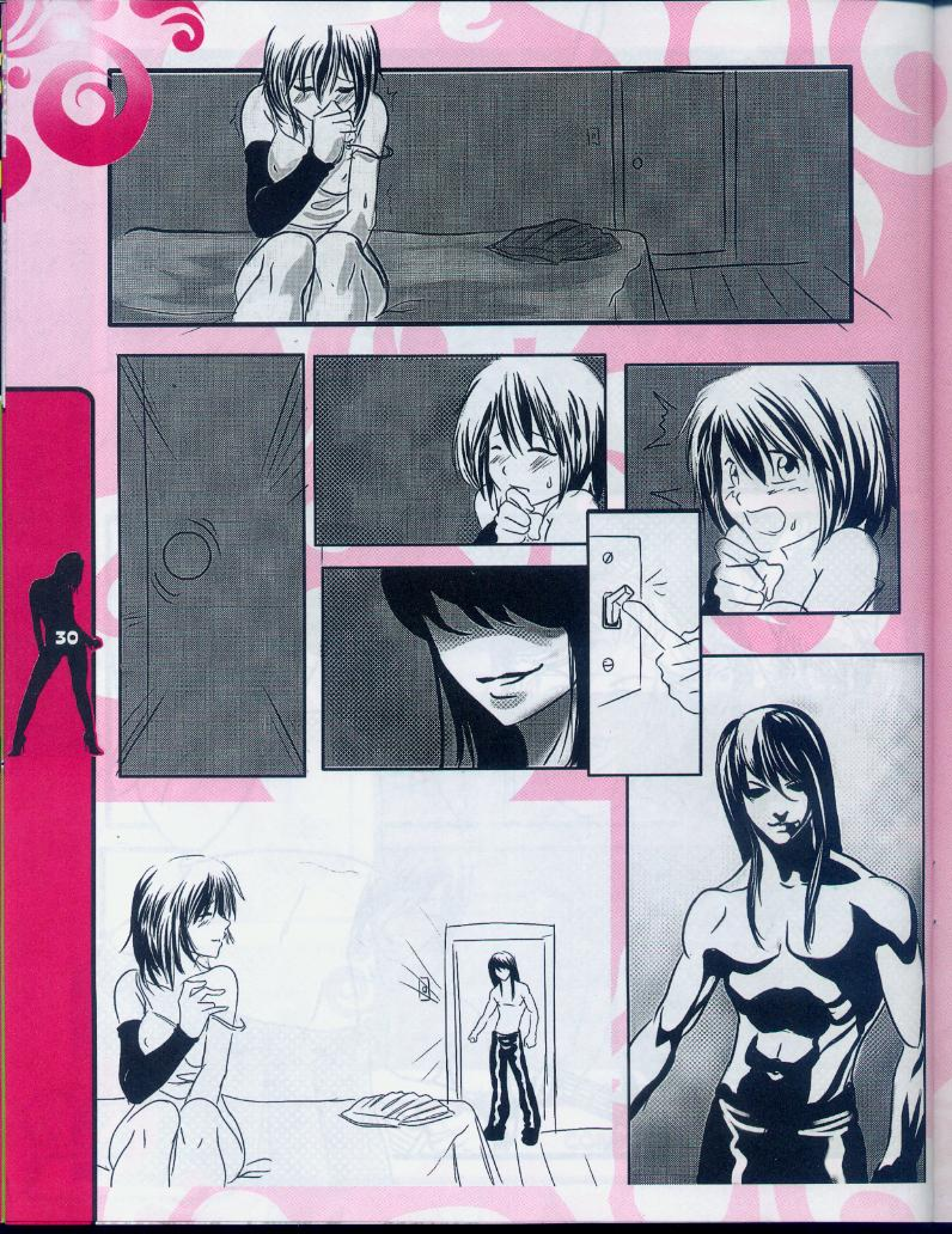
Una gran referencia para estudiar el manejo simplificado de luces y sombras, tanto en blanco y negro como en color, es el trabajo de **Ashley Word**, quien ha trabajado en diversos proyectos. Uno de sus más notables trabajos ha sido el desarrollo del arte conceptual de *Metal Gear Solid*, en donde podemos apreciar claramente como el uso de trazos simplificados. Valiéndose del uso de la iluminación define las formas de manera impresionante, al igual que crea atmósferas de gran credibilidad.

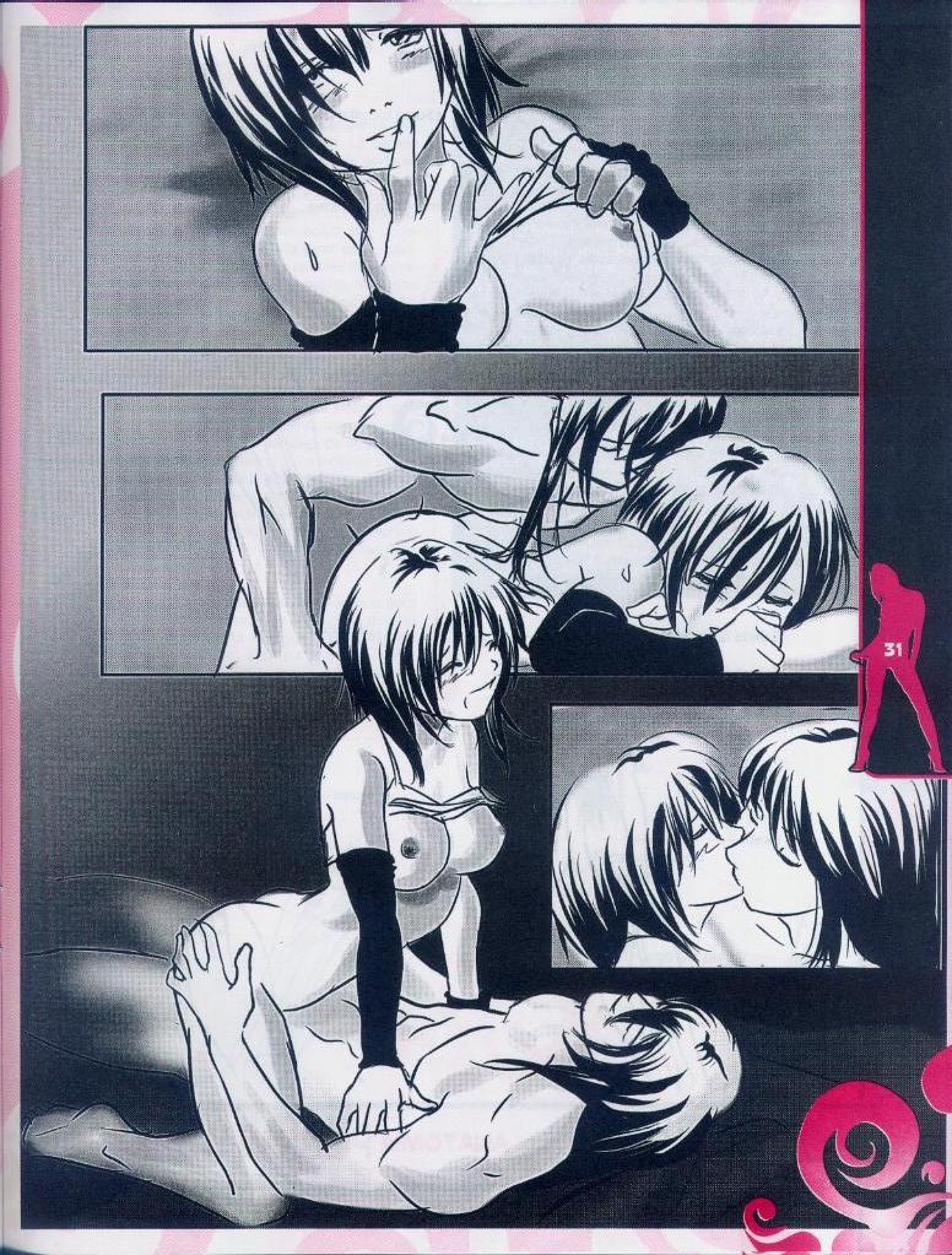
En el caso del manga, o cómics a color, contamos con más opciones para representar la iluminación, como lo son pantallas de puntos, en donde el uso de grises, plastas negras y tinta blanca nos permite lograr gran cantidad de efectos. En cambio, en los cómics a color contamos con una gran gama de opciones para realizar lo que queramos, usando colores, cell shading o una combinación de los métodos anteriores.

Analizar la iluminación en las películas, así como en trabajos de otros autores, te puede ser de gran utilidad para entender su funcionamiento en la creación de atmósferas y expresión emotiva. ¡No olvides practicar y nos veremos en otro número!



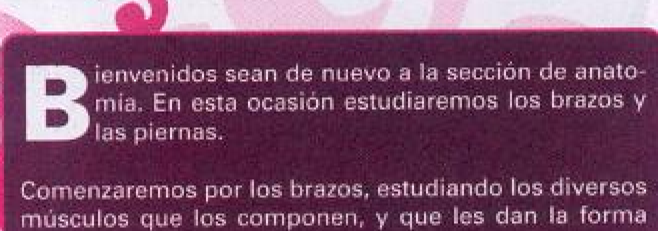






# ANATOMÍA PIERNAS Y BRAZOS

Por RAZVAN



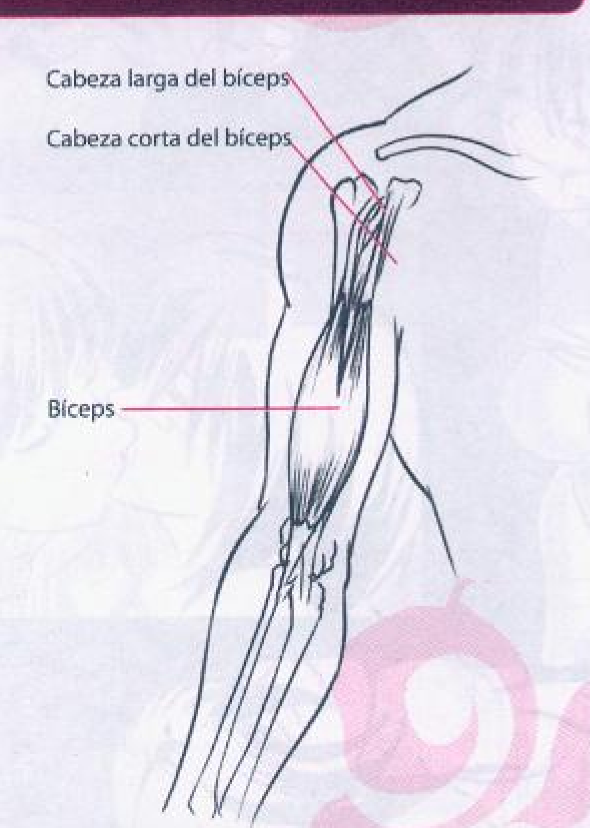
Bienvenidos sean de nuevo a la sección de anatomía. En esta ocasión estudiaremos los brazos y las piernas.

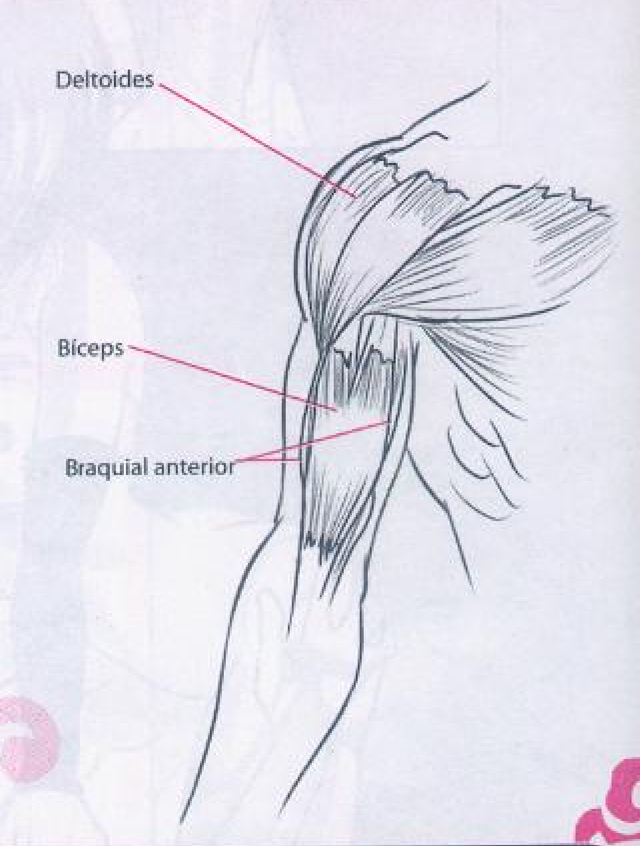
Comenzaremos por los brazos, estudiando los diversos músculos que los componen, y que les dan la forma que conocemos.

El deltoides tiene su origen en el tercio aplanado de la clavícula. Cubre por completo la articulación del hombro y se inserta en la impresión deltoidea del húmero. El músculo se divide en tres partes: anterior, media y posterior. La anterior tira del húmero hacia delante (flexión del brazo), y la posterior hace tracción hacia atrás (extensión del brazo). La parte media se utiliza para elevar el brazo lateralmente. Esta estructura muscular nos presenta una gran importancia como dibujantes, ya que cuando este músculo se contrae, se forman unos surcos visibles en el hombro, los cuales no son apreciables cuando el músculo está relajado.

El braquial anterior tiene su origen en la mitad inferior de la parte anterior del húmero. Adopta la forma de una V alrededor de la impresión deltoidea, de forma que el deltoides se acopla a él. Cuando se contrae, flexiona la articulación del codo y colabora en buena medida a producir la prominencia en la parte anterior de la parte superior del brazo (sí, el conocido "conejo"), ya que está situado inmediatamente debajo del bíceps y trabaja con él.



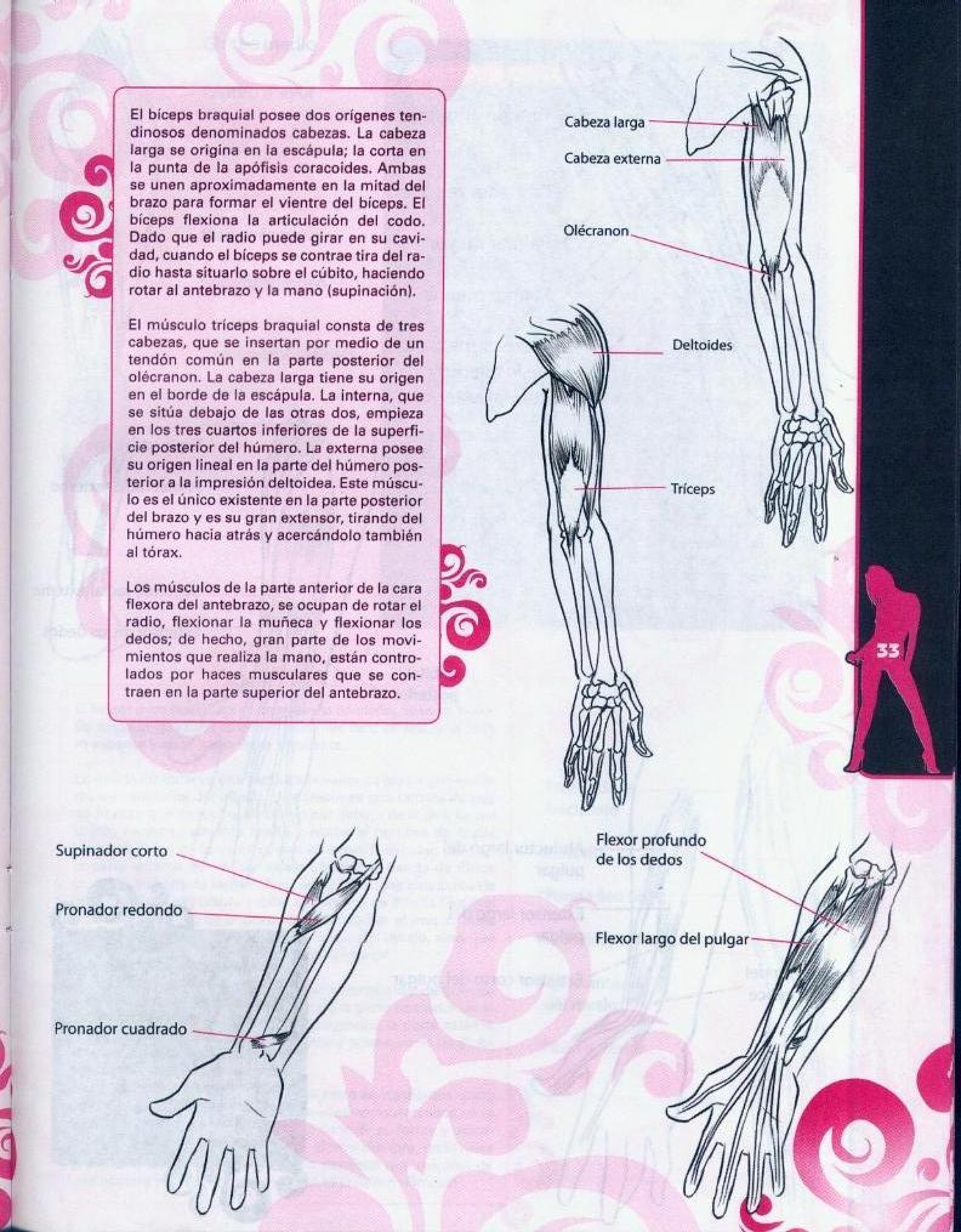



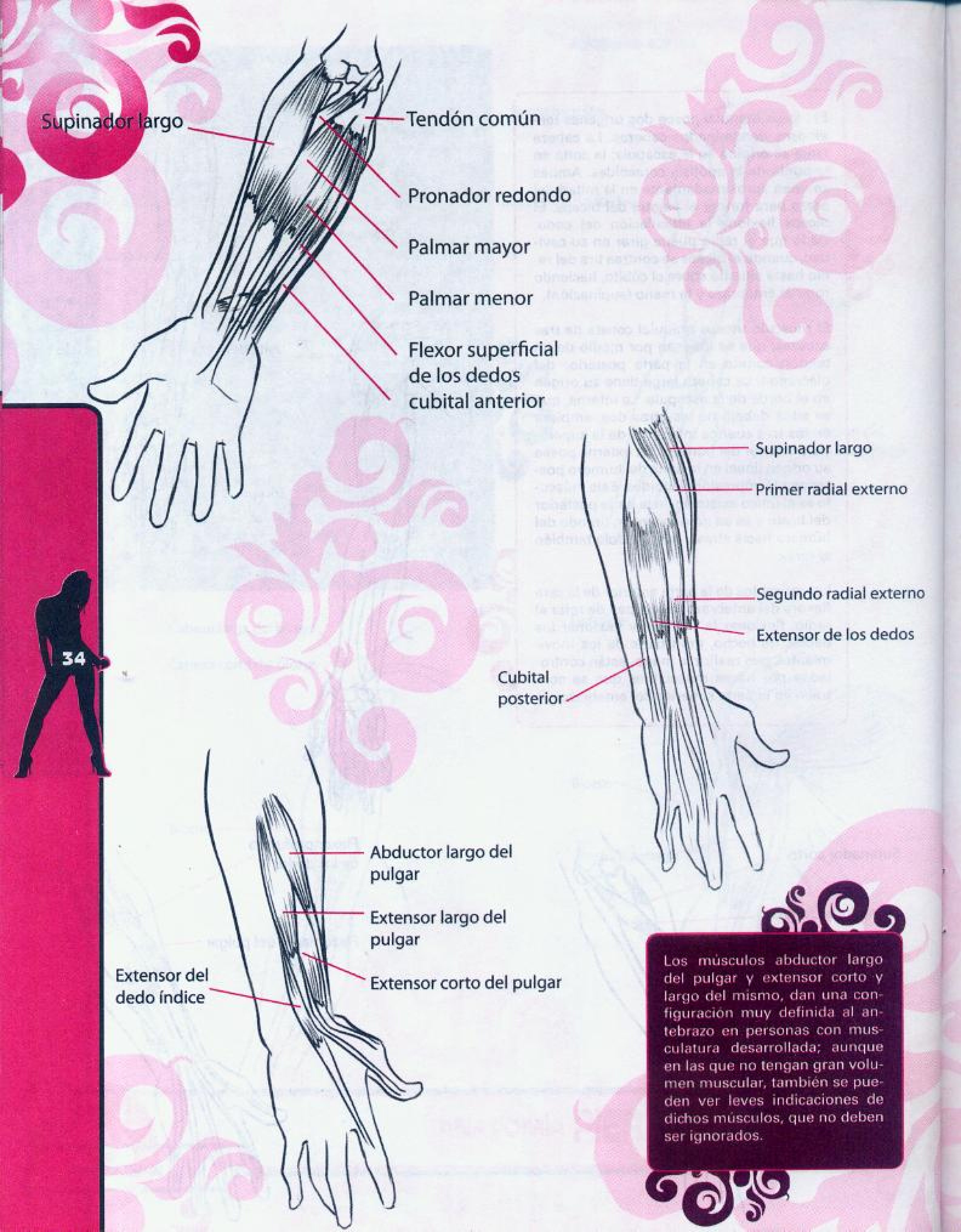



El bíceps braquial posee dos orígenes tendinosos denominados cabezas. La cabeza larga se origina en la escápula; la corta en la punta de la apófisis coracoides. Ambas se unen aproximadamente en la mitad del brazo para formar el vientre del bíceps. El bíceps flexiona la articulación del codo. Dado que el radio puede girar en su cavidad, cuando el bíceps se contrae tira del radio hasta situarlo sobre el cúbito, haciendo rotar al antebrazo y la mano (supinación).

El músculo tríceps braquial consta de tres cabezas, que se insertan por medio de un tendón común en la parte posterior del olécranon. La cabeza larga tiene su origen en el borde de la escápula. La interna, que se sitúa debajo de las otras dos, empieza en los tres cuartos inferiores de la superficie posterior del húmero. La externa posee su origen lineal en la parte del húmero posterior a la impresión deltoidea. Este músculo es el único existente en la parte posterior del brazo y es su gran extensor, tirando del húmero hacia atrás y acercándolo también al tórax.

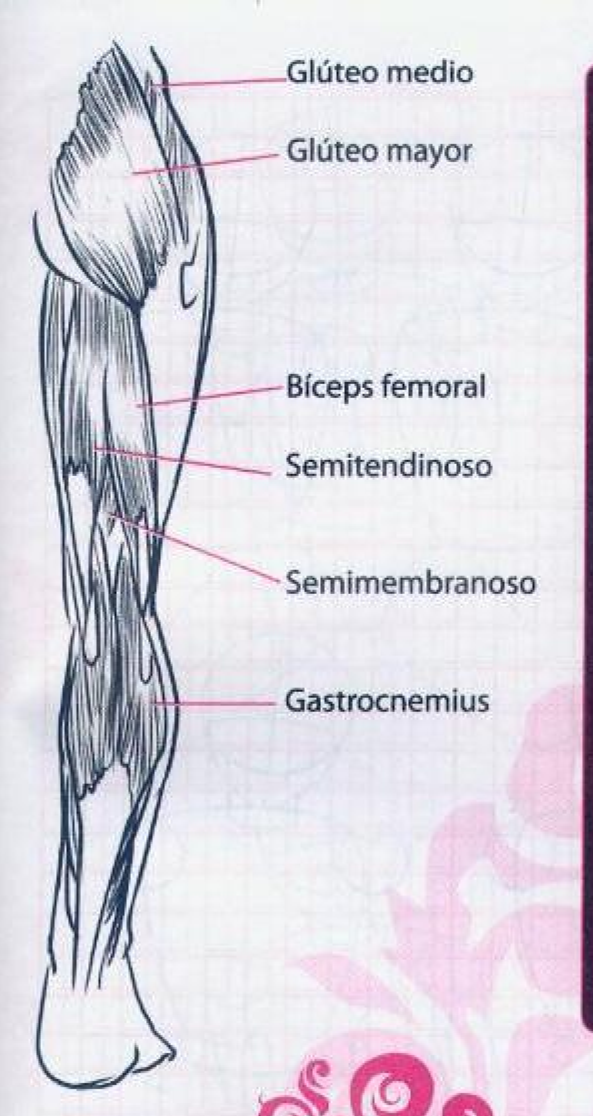
Los músculos de la parte anterior de la cara flexora del antebrazo, se ocupan de rotar el radio, flexionar la muñeca y flexionar los dedos; de hecho, gran parte de los movimientos que realiza la mano, están controlados por haces musculares que se contraen en la parte superior del antebrazo.








Los músculos abductor largo del pulgar y extensor corto y largo del mismo, dan una configuración muy definida al antebrazo en personas con musculatura desarrollada; aunque en las que no tengan gran volumen muscular, también se pueden ver leves indicaciones de dichos músculos, que no deben ser ignorados.




## ANATOMÍA DE LA PIERNA

El cuádriceps crural lo componen cuatro músculos que se insertan por un tendón común en la tuberosidad tibial. El recto anterior tiene su origen en la espina iliaca antero inferior. Tiene un tendón frontal de origen, y los haces musculares que se unen a él son cortos. Cuando se contraen originan una prominencia en la parte anterior del muslo, que a menudo puede observarse su forma por encima de la rótula. Por medio de esta contracción de la rótula, se extiende la rodilla.

Los vastos interno y externo son músculos que envuelven ambos lados del muslo. El vasto interno es el responsable de la totalidad del contorno observado en el lado interno por encima de la articulación. El externo da lugar a la forma más aplanada que se aprecia en la cara externa del muslo. El músculo sartorio crea una división sutil entre la masa del cuádriceps femoral de la parte anterior del muslo, y la masa de los abductores del lado interno del muslo. Este músculo es el más largo del cuerpo, y consta de una tira estrecha que se origina en la espina iliaca antero superior y en el hueso situado por debajo de ella. Cuando se contrae y acorta (hasta unos 15 cm), flexiona el muslo a nivel de la pelvis, lo hace girar hacia afuera y flexiona la rodilla.

En la corva existen tres músculos, el bíceps femoral, que tiene dos cabezas, el semimembranoso y el semitendinoso. Sus vientres son los responsables de la forma redondeada que se observa en la parte posterior del muslo, lo que le da esa torneada figura a las piernas de las chicas.

El tensor de la fascia lata es un músculo pequeño, de unos 15 cm. De longitud, que tiene su origen por arriba de la espina iliaca antero superior y en la cresta iliaca adyacente.

La banda iliotibial es una parte de la vaina de fascia que encierra los músculos del muslo. Una fascia es una lámina de tejido fibroso que envuelve el cuerpo por debajo de la piel. La del muslo es especialmente fuerte y recibe el nombre de fascia lata. Las fibras de la vaina corren en sentido circular, pero en la parte externa del muslo existe una fuerte banda de fibras que van en sentido longitudinal entre las capas circulares de la vaina. Esta estructura recibe el nombre de banda iliotibial y su conocimiento es importante para dibujar el muslo, pues no sólo crea una franja tirante a lo largo del muslo, sino que presenta un largo canal en su borde posterior.

El glúteo mayor es el músculo de forma romboidal de gran tamaño, ubicado en la cadera. Surge de la parte posterior de la cresta iliaca, la espina iliaca posterosuperior, la parte externa y posterior del sacro, y los ligamentos y aponeurosis de dicha parte y el cóccix.

Éstos son los músculos más notorios tanto en las piernas como en los brazos. Gran parte de ellos pueden ser observados en la superficie de la piel, y es importante conocer su forma y ubicación para dibujarlos correctamente. Como siempre, no olvides practicar y observar, ya que de ello depende que mejores de una manera más rápida. ¡Nos vemos el próximo número!



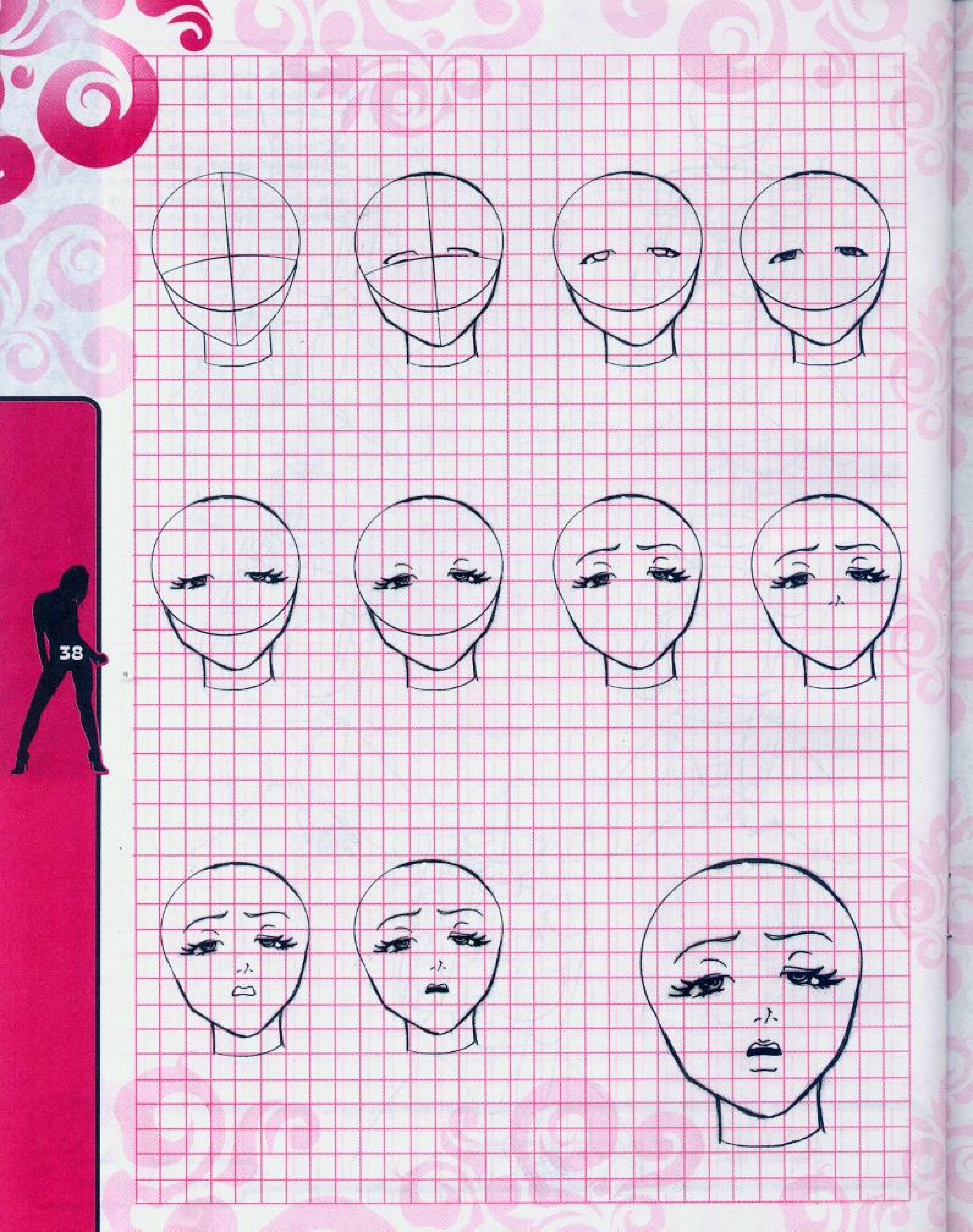
Tensor de la fascia lata
Sartorio
Banda íleo tibial
Cuádriceps
Recto anterior del muslo
Tibial anterior

# PRACTICA CON TU MUÑECA

Por Zayuri Kyoto

**Hola de nuevo, mis dibujantes pervers. En esta ocasión te mostraremos paso por paso cómo realizar una hentai girl, cada una con una actitud "muy buena". Es importante que a todos tus dibujos les hagas estructura primero, como aquí te mostramos, y recuerda que la actitud la redemostramos con las expresiones. Ahora... ¡a dibujar!**





### QUETZAL TLACUICANI

Los felicito por su revista, pues está mucho más atractiva que la versión anterior que hubo. Está perfecto que tengan más secciones donde los lectores podamos participar, como la ya clásica *Revisión de Portafolios* y, ahora, las chicas de consolas. Respecto a ésta tengo una duda: ¿Tenemos que mandar un dibujo de la chica que aparece en la revista, o de la chica que mencionan aparecerá en el siguiente número? Otra duda: Las ilustraciones deben tener las siguientes especificaciones: 72 dpi... mi pregunta es: ¿No es muy poca resolución?, ¿este valor se lo tengo que poner en la ventana de Image Size en Photoshop, en Resolution? Ancho máximo de 900 pixeles... ¿esto quiere decir que en la ventana de Image Size en Photoshop, en Width le tengo que poner 900?
Saludos, Quetzal Tlacuicani

Sí, ésta es la resolución que de preferencia pedimos para que no haya problema de mandar los correos y poder revisarlos, y esperamos tus imágenes para tu revisión.

### JUAN PABLO VELAZCO

Amigos de *Dibujando Hentai*, les envió unos de mis dibujos que he hecho a lo largo del tiempo en que ustedes habían sacado la primera edición, al igual que su revista hermana *DibujArte*. Todo ello para que me lo revisen y me den su opinión acerca de él. El dibujo no es del tipo japonés ni tiene ciertas influencias de él, ya que el tipo y estilo de dibujo está basado en el Furry.

Ya checamos tu Revisión de Portafolios en este número, esperemos que te sirvan los consejos que te damos y por el momento, el buen Tozani anda ocupado, pero le mandamos tus saludos.

### ALE LÓPEZ

Un afectuoso saludo. Me llamo Alejandro y el motivo de este correo es que me gustaría mandar algún dibujo para que me dieran su opinión acerca de mi manera de dibujar. Pero no sé cómo configurarlo para que tenga las características que solicitan. Si me pudieran dar algún consejo se los agradecería. Por el momento eso es todo, agradeciendo su atención prestada.

De preferencia manda tu archivo en blanco y negro y sin color, sólo la línea limpia. Te damos las características que debe tener tu archivo en la sección de *Revisión de Portafolios*, así que esperamos tus dibujos pronto.



### AKOXX MURGEN

Primero que nada... greetings brothers¡ Tengo que ofrecer una disculpa por mandar un mail tan vacío y hueco la otra vez, pero es que siempre que quería mandarles mi arte me ponían error de esto y de aquello, y pues creí que no iba a llegar [ya era como el octavo intento]. Tengo que decir que su revista está de poca mutter... Han mejorado el diseño gráfico de la revista y su contenido [well done¡]. Demasiado yo diría... [Es agradable verlos de vuelta]. Mis felicitaciones chivonianas a sus dibujantes y a todo el equipo.

Gracias a ustedes estoy dando todo lo que puedo por ser algo más que un simple dibujante y resaltar no sólo como un alguien sino como lo que soy realmente... Un eisenherz [nah...metodología chivoniana...no traten de entenderlo porque menos lo entenderán]

Pues gracias por tus comentarios. Como ves, la revista está dándoles lo mejor y esperamos darles aún más jejeje... Así que no te pierdas los siguientes números, y pues ya checamos tu trabajo; esperemos que los comentarios que hagamos sean de ayuda para ti.

**Esperamos sus comentarios y dibujos, mándenlos a dbhentai@vanguardiaeditores.com. Aguardamos sus correos pronto, y hasta el siguiente número.**

**Y perversos trazos jejejejeje...**



# ¡NO COMPRES ESTA REVISTA!

SI ERES MENOR DE EDAD O SI EL GÉNERO DE PUBLICACIONES ERÓTICAS VA EN CONTRA DE TUS PRINCIPIOS.




## AMIGO VOCEADOR:

ESTA REVISTA ES EXCLUSIVAMENTE PARA MAYORES DE EDAD. DE LA MANERA MÁS ATENTA SE TE INVITA, SUPLICA Y EXIGE QUE NO LA EXHIBAS NI VENDAS A MENORES DE EDAD.
RECUERDA QUE CONSTITUYE UN DELITO.

## AMIGO LECTOR

¡CUIDADO! LA REVISTA QUE TIENES EN TUS MANOS POSEE IMÁGENES Y TEXTOS TANTO DE POSES COMO DE ACTOS SEXUALES. SI ESTE TIPO DE INFORMACIÓN VA EN CONTRA DE TU CRITERIO Y PRINCIPIOS MORALES, POR FAVOR, NO LA COMPRES.

ESTA REVISTA DEBE ESTAR EMBOLSADA AL MOMENTO DE SER ADQUIRIDA, DE LO CONTRARIO, POR FAVOR, REGRÉSALA A TU DISTRIBUIDOR.

TÚ TIENES LA LIBERTAD DE COMPRAR O NO ESTA REVISTA.